

begitu, mereka bisa mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka. Sehingga, konsep *edutainment* patut dijalankan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya”

B. RUMUSAN MASALAH

Dengan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini, penulis perlu merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya?
2. Bagaimana pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran edutainment terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 13 Surabaya?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengaplikasikan penerapan model pembelajaran *edutainment* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya fiqih di SMPN 13 Surabaya
- b. Untuk mengukur pemahaman siswa pada pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya SKI di SMPN 13 Surabaya
- c. Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

D. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Sebagai khasanah bacaan tentang “Pengaruh Penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa”.
 - 2) Sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenisnya dan sebagai pengembangan penelitian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, memberikan masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam penggunaan model pembelajaran edutainment
- 2) Bagi siswa, memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, penggunaan model pembelajaran edutainment dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran edutainment.

E. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas dan mempertegas kata-kata/istilah kunci yang diberikan dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 13 Surabaya” dengan tujuan agar lebih mudah untuk memahami makna, maka peneliti merumuskan sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik berupa orang atau benda yang ikut membentuk watak seseorang.⁷

⁷ Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovasi Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka 2007), hal 57

- b. Penerapan merupakan suatu proses penerapan ide, kelayakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap.⁸
- c. Model Pembelajaran Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.⁹
- d. Pemahaman berasal dari kata faham yang mempunyai arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran¹⁰. Yang dimaksud pemahaman disini adalah pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI.
- e. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami agama Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta dapat menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.¹¹

Dari beberapa istilah diatas, maka yang dimaksud dalam judul skripsi adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan

⁸ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik Dan Implementasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hal 93

⁹ Sutrisno, *Revolusi*, 31

¹⁰ Plus. A. Partento, M Dahlan Al-Barry, *Kamus Ilmiah Populer* (Surabaya, Arlaka)

¹¹ Zakiyah Darajat, *Metodologi dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996)

Agama Islam di SMPN 13 Surabaya. Model pembelajaran *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

F. POSTULAT

Bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Edutainment* siswa aktif, menyenangkan dan tidak merasa jenuh di kelas.

G. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesa adalah jawaban terhadap persoalan- persoalan penelitian yang belum benar secara penuh, dan kebenaran itu harus dibuktikann dengan penelitian.¹² Ada 2 jenis hipotesa, yaitu:

- a. Hipotesa kerja (H_a) menyatakan adanya pengaruh variabel X terhadap Y
- b. Hipotesa nol (H_o) menyatakan tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Adapun hipotesa yang penulis ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesa kerja (H_a) ada pengaruh penerapan model pembelajaran *edutainment* terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal 67

**Pengaruh Model Pembelajaran Edutainment Terhadap Pemahaman Siswa Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.**

Bab Kelima Penutup yang terdiri dari: Kesimpulan dan Saran